

Feitos

Lista de feitos revisadas e buffadas uau.

Feitos	Efeito	Requerimento	Adicional
Mente Aberta	Uso extra para qualquer magia até Tier III de uma das suas Personas		
Cafeína	Limites Energia +2		
Habilidoso	ATR +2 ou SOC +3		
Reflexão	Reescrever Aspectos		
Sentinela	Quando um inimigo declara um ataque à um alvo dentro do alcance da sua arma, você pode declarar um ataque básico para levar o dano pelo alvo. Você leva o dano, sem esquiva.		Única Escolha
Diplomacia	Uma vez por combate, pode arriscar 1d4 e adicionar no seu teste. Se o resultado for negativo, subtraio o dobro no seu teste	Carta Coringa, 2 Skills Sociais T2	Única Escolha
Manipulação	Uma vez por dia, ao concluir uma negociação com valor máximo, pode arriscar 1d4 pra subtrair do seu teste. Se esse segundo resultado der um item/dinheiro, você ganha o item/dinheiro e a Persona. Isso não afeta o resultado principal.	Carta Coringa, T3 em uma Skill Social	Única Escolha
Pressão Minguante	Uma vez por dia, você pode escolher uma sombra no combate. Se o nível for menor que o da sua Persona, ganha X HDC, no qual X é a diferença de níveis.	Emergente	Única Escolha
Alcance Crescente	Uma vez por dia, como ação rápida, para cada tipo que sua Persona tem, você pode diminuir o custo de Energia em 1 para cada tipo que sua Persona conhece por 3 turnos.	Emergente	Única Escolha
Essência Moldável	Uma vez por dia, pode assumir a forma de algum animal pequeno. Continua se comunicando com outros usuários de Persona normalmente. A transformação não dura mais do que alguns segundos.	Sombra	Única Escolha
Mímica Cognitiva	Uma vez por dia, você pode trocar suas Interações Elementais com um aliado que possa ver até o final	Sombra	Única Escolha

	do turno como uma ação de interromper.		
Sorriso	Ao derrotar uma sombra com sua Fraqueza, escolha receber +1DDC ou +1HDC até o final do seu próximo turno.	Cnv 6 ou maior.	Única Escolha
Suborno	Ao conseguir resultado máximo numa negociação, você pode escolher não ganhar a Persona para receber o dobro de itens/dinheiro.	Carta Coringa	Única Escolha
Encarando o Fim	Ao entrar em Portas da Morte, você pode causa a mesma quantidade de dano do mesmo tipo no alvo dentro de 8 metros como ação de interromper. Gaste 1 Energia.		Única Escolha
Carnificina Encarnada	Se declarar um ataque básico com uma arma que se tem um feito de Maestria, aquela arma trata <i>Null</i> como <i>Resistir</i> e trata <i>Drenar</i> e <i>Refletir</i> como <i>Null</i> .	Cnv 7	Única Escolha
Apanhador de Sonhos	Uma vez por dia, depois que gastar um bloco com um confidente, você pode gastar um ponto da aspecto para dobrar a quantidade Rank ganha nesse bloco.		Única Escolha
Luz do Drama	Fora de combate, seus bônus em testes por carga de sorte são 2 ao invés de 1.		Única Escolha
Sombra da Lua	Durante a Noite, você +1 em testes sociais.	T3 em uma Skill Social	Única Escolha
Impulso Arcano	Ao fusionar, você pode escolher ignorar os PM para herdar magias e adicioná-los ao PM da Persona final.	Poder Fusionar	Única Escolha
Rajada de Demolição	Quando invocar uma Magia Linear, pode gastar 1 Energia: Se posiciona no final da linha do ataque se estiver espaço vazio.	Deve ter Ímpeto de Demolição	Única Escolha
Moral do Cavaleiro do Vento	Quando desencadear o efeito de Cavaleiro do Vento, gaste um ponto de aspecto para adicionar TECd2 no teste.	Deve ter Investida da Cavalaria dos Ventos	Única Escolha
Decreto do Deus do Trovão	Uma vez por combate se derrotar um alvo em <i>CHOQUE</i> com uma magia de <i>RAIO</i> , recupere 1 Energia.	Deve ter Mãos do Lorde do Raio	Única Escolha
Finta do Assassino Nuclear	Dano causado em você por usar Sombra do Assassino Nuclear é	Deve ter Sombra do	Única Escolha

	considerado Nuclear ao invés de Onipotente	Assassino Nuclear	
Fé do Clérigo da Luz (CECÍLIA?!?!)	Uma vez por combate, se tiver HP temporário provido de qualquer fonte, na primeira vez que levar um dano maior que o HP temporário, reduza o dano excedente pela metade.	Deve ter voto do Clérigo da Luz	Única Escolha
Dança das Lanças	Lanças equipadas ganha +1 Alcance. Quando usar Maestria em Lanças, ganha +1 na Margem de Crítico e +1HDC para esse ataque.	Deve ter Maestria em Lanças	Única Escolha
Defesa Cavaleiresca	Quando tomar dano de um tipo que você Resiste, pode gastar sua ação de Interromper para declarar uma ataque básico ao alvo que te atacou ignorando o alcance máximo do escudo.	Deve ter Maestria em Escudos	Única Escolha
Perseguição	Se um alvo que você pode ver morrer com um efeito debuff, você gastar 1 Energia: Como ação de interromper, aplica o debuff a outro alvo que possa ver, adicionando +1 round na duração restante (máx. 3).		Única Escolha
Celebração Ritualista	Quando o alvo tomar dano por Maldição com magias T3 ou menor, pode gastar ação de Interromper para recuperar HP igual a Pnv*Tier Magia.	Pode ser ativado se a persona tiver tipo Dark	Única Escolha
Controle de Crise	Você toma 20% menos dano ao que é fraco, porém toma 10% de dano que é neutro a mais.	VIT 6	Única Escolha
Sangue nos Olhos	Quando você é alvo de um ataque por um inimigo, diminua a TEC dele em 1 para cada efeito de status sofrido pelo atacante.		Única Escolha
Armas Ágeis	Ao usar adagas, pode escolher usar AGI para o teste de dano.	Deve ter Maestria de Adagas	Única Escolha
Ninja	Para avaliações de furtividade, considere seu Tier de Disciplina +1.		Única Escolha
Ambidestria	Você pode empunhar duas armas simultaneamente. Se escolher uma segunda vez, ganha a capacidade de utilizar o escudo junto de uma arma.		Dois Níveis
A Melhor Defesa é o Ataque	Ao empunhar uma espada junto de um escudo, você pode se defender como em <i>Maestria de Escudos</i> e	Deve ter Ambidestria nvl 2	Única Escolha

	poder realizar ataques básicos com -2 TEC		
Valentão	Você pode desarmar oponentes. Teste TEC + FOR para desarmar e AGI + FOR para resistir.		Única Escolha
Gênio da Criação	Com a capacidade de criar ferramentas à partir de outro materiais, você pode gastar 3 blocos projetando seu equipamento/item e um dia inteiro de trabalho nele. São 4 níveis de criação, a cada escolha desse feito, você aumenta esse nível em 1.	T4 Disciplina e T3 Conhecimento	4 Níveis de escolha. Básico Intermediário Superior Sofisticado
Finta	Ao declarar um ataque básico, pode escolher sofrer -1 TEC para fintar e atacar. Caso o oponente falhe em perceber (CD Tier Disciplina), ele recebe o efeito Atordoadado para este teste de esquiva.		
DOOM SLAYER	Gaste 8 Energia. Margem de Crítico +4 e HDC+2. Caso acerte Crítico, dano extra ARMA: MAGd10+MAG	Deve ter Maestria em Armas de Fogo, Sangue nos olhos e T4 Coragem	